La Bestia de Huerto Blanco



HOMEBREW

One-shot para niveles 1 o 3 ambientado en el mundo de The Witcher para el juego de rol más popular del mundo



Contenido

Aventura para niveles 1 y escalable a 3 para un grupo de 3 o 4 jugadores, consiste en investigar porque un enorme grifo real ataca un poblado y cómo resolver el conflicto entre sus habitantes y el animal. Mucha moralidad gris aquí.

Básicamente la primera gran misión del videojuego The Witcher 3 adaptada al juego de rol más popular del mundo.

La Bestia de Huerto Blanco

Créditos de diseño

Aventura diseñada para el sistema de juego de Dungeons & Dragons 5e y ambientada en el universo de los videojuegos de The Witcher, propiedad de CD PROJEKCT S.A., ninguno de los dos productos ni sus creadores apoyan o aprueban la creación de este documento.

Elaboración por Sebastián Basso y Franco Bilz.

Distribución por Mago Nivel 1.

Diseñado en GMBinder.com.

La Bestia de Huerto Blanco v.1, 2021.

Introducción

Los habitantes de Huerto Blanco viven agotados y temerosos pues... su rey aa muerto, su territorio ha sido tomado por el ejército de **Nilfgaard**. Escuadrones de invasores abusivos recorren los caminos del pueblo y monstruos han hecho de los desolados campos de batalla su hogar. Tras esto y por si fuera poco, un violento **Grifo Real** ha hecho de las colinas su territorio y aterroriza a los granjeros, matando a su ganado e incluso atacando soldados nilfgaardianos.

Los nilfgaardianos del área evaden hacerse cargo por temor a dividir fuerzas ante una posible revuelta civil, los granjeros están muy asustados e incluso se rumorea que un brujo murió en el enfrentamiento con el grifo real.

The Witcher (franquicia)

La **Saga del Brujo**, es una serie de cuentos y novelas de fantasía creada por el escritor, Polaco Andrzej Sapkowski, en la que se narran las aventuras del brujo, Geralt de Rivia. Los libros han sido adaptados en una película y dos series de TV (*The Hexer* y *The Witcher* de Netflix), una saga de videojuegos (*The Witcher*), varios cómics y otros. La Saga nos describe un medievo inventado y mágico, donde la violencia y conspiraciones entre distintos poderes rigen los destinos de los diferentes pueblos. Intrigas cortesanas donde se mezclan las más altas y bajas pasiones, ambiciones de poder y riqueza, especies y razas fantásticas: elfos, enanos, hechiceras y brujos; ademas de criaturas mitológicas como los dragones y monstruos extraídos de lo más profundo de alguna siniestra pesadilla componen la saga.

Tono y estilo

Sea con el sistema de juego de Dungeons & Dragons o en videojuegos, The Witcher se caracteriza por profundizar conflictos y a sus antagonistas. Nunca los humanos son completamente buenos, ni los monstruos totalmente crueles, hay explicaciones lógicas a cada evento o actitud.

En segundo lugar, el tono de esta aventura se centra en la planificación, los jugadores deben ser presentados al mundo, al problema, los detalles de este y luego depende del grupo resolver una solución.

Para un tono más realista y crudo, revisa las **Reglas Opcionales** antes de las **Escenas**.

Contexto

Tras el asesinato de los reyes del norte Demavend III (Rey de Aedirn) y Foltest (Rey de Temeria), el Rey del Imperio Nilfgaardiano, Emhyr Var Emreis, decide continuar con la expansión de su imperio. Su ejército arrasó las tierras del norte, tomando entre otros territorios, el de Vizima, capital de Temeria y alrededores, poniendo gran presión en los aldeanos y soldados remanentes de la invasión, lo cual ha desencadenado diversos problemas.

Es aquí, en los alrededores de Vizima, específicamente en Huerto Blanco, en donde nuestros jugadores comenzarán su aventura, un lugar inhóspito, destruido y cansado por la guerra.

Magia

La magia es utilizada por los Brujos, los hechiceros, los sacerdotes, los druidas y varias criaturas mágicas, quienes la usan a través del poder del Caos. Si bien cualquiera que tenga conexión con el Caos puede usar algunos hechizos simples, como las Señales de los Brujos, solo aquellos nacidos con el poder de controlarlo, conocidos como "Fuentes", son capaces de ejercer realmente su increíble poder.

Puedes considerar como **Fuentes** a cualquier clase que tenga lanzamiento de conjuros desde nivel 1, es decir magos, hechiceros, brujos, bardos, clérigos y druidas.

Los hechiceros en el mundo de The Witcher son conocidos por vivir mucho más que un humano normal, esto gracias a los extensos años de estudio del Caos o tras dominarlo. Presenta esta opción a la mesa al momento de crear personajes. Personajes sabios pueden llevar siglos de vida, independiente de su raza, que han enaltecido su sabiduría o bien, pueden ser jóvenes promesas en el dominio de las artes místicas.

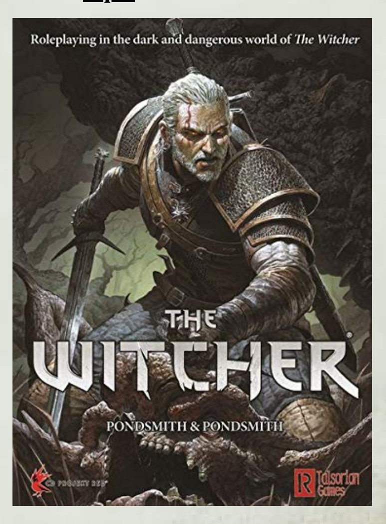
El dominio del Caos es subjetivo respecto a cada usuario, así un elfo que lleva siglos estudiando puede saber lo mismo que un humano que lleva décadas, solo se diferencian por su talento innato.

Las señales de los brujos son también una forma de magia, pero los hechiceros los miran con desdén, ya que no se pueden comparar con la fuerza del Caos que los propios hechiceros dominan. Pero a pesar de todo, sin la magia, nuestro mundo sería sin duda un lugar menos interesante, y muchas cosas bellas caerían en el olvido.

- Goetia Larcus.

The Witcher: el juego de rol

Si está adaptación de mecánicas no te resulta cómoda o sea un problema de las reglas de la quinta edición de D&D, considera darle un vistazo al juego de rol oficial de The Witcher. Revisa más información **aquí**.



Reinos del Continente

Temeria



Este poderoso país ha ganado más influencia aún en los últimos años bajo el sabio gobierno del rey Foltest (asesinado). El reino hace frontera con Redania en el río Pontar, al sur y al este hay cordilleras, como Mahakam, hogar de enanos y gnomos, y más allá están las tierras de Lyria y Aedirn. La capital de Temeria es Vizima, situada junto al lago Vizima. La segunda ciudad más grande es Maribor. Temeria acuña su propia moneda, el oren. Las religiones más extendidas son el culto de Melitele y la creencia en el Fuego Eterno. Temeria está habitada no solo por gente, sino también por enanos y elfos, así como gnomos y dríades. Tras la devastadora guerra con Nilfgaard, muchas zonas se han visto invadidas por todo tipo de monstruos, que hasta entonces no eran una seria amenaza, y los caminos son inseguros por culpa de los forajidos y los bandidos.



Kaedwen



Kaedwen es el Reino del Norte más extenso, con capital en Ard Carraigh, y cuenta con un clima frío e inclemente. Su soberano, Henselt, suele mantener disputas con el monarca del reino vecino Aedirn, ademas de poseer una politica radical en contra de los no-humanos. Kaedwen también comparte fronteras con los reinos de Redania y Caingorn, con los ducados de Yspaden y Creyden. El reino está atravesado por parte de las montañas de Fuego, las montañas del Cernícalo y las montañas Azules. Kaer Morhen, la fortaleza de los brujos, está entre las cumbres de la última cordillera. Al sur se encuentra el país de los elfos libres, un enclave fundado por los elfos que querían huir de las centenarias guerras contra los humanos, pero las unidades scoia'tael han causado muchos problemas en el boscoso reino de Kaedwen, teniendo escaramuzas constantes. Las principales ciudades de Kaedwen son su capital y la ciudad de Ban Ard, célebre por su escuela de hechicería.

Aedirn



El reino cercano a Temeria y el macizo montañoso de Mahakam al oeste, con Lyria al sur, mientras que su frontera oriental la conforman las montañas Azules y su capital es Vengerberg, una de las metrópolis más ricas y pobladas de los Reinos del Norte, de la cual han salido famosas hechiceras y hechiceros. El reino estuvo a punto de desaparecer, cuando Nilfgaard ocupó sus tierras meridionales y Kaedwen, su vecino norteño y supuesto aliado, los traicionó para hacerse con las tierras ubicadas en Alto Aedirn. El país ha sufrido los estragos de las revueltas campesinas y su gobierno central es inestable. En la actualidad su rey Demavend III ha sido asesinado.

Redania



Ubicada entre los ríos Buina al norte y Pontar al sur, su capital es Tretogor y es uno de los reinos más importantes del norte, pues es un reino rico que se beneficia del comercio y de la agricultura. Posee la ciudad libre de Novigrado, capital del mundo, centro y cuna de cultura, ademas de la ciudad de Oxenfurt la cual posee la Universidad mas grande de los reinos del norte.

Durante años, ha librado una guerra comercial con Temeria, que es su principal competidor en el norte. El país posee el mejor servicio de espionaje del mundo y el gobierno de Redania está muy influenciado por hechiceras.

Nilfgaard



Es el imperio más poderoso de la historia del mundo. Comprende toda la zona sur del Continente hasta el rio Yaruga y posee una floreciente economía, un ejército fuerte y bien armado, ademas de unos comandantes con mucho talento. Generalmente se ha expandido a través de la invasión de otros reinos, que han pasado a convertirse en provincias del Imperio. Los habitantes del Imperio creen que solamente deben ser considerados verdaderos nilfgaardianos aquellos nacidos en el corazón del Imperio, y no en las provincias conquistadas. Corre bastante sangre élfica por sus venas y su idioma es una variante de la Lengua Antigua. En la actualidad dada la muerte de 2 de los reyes de los reinos del norte, continúan con su expansión territorial donde ya han conquistado parte de Temeria y Aedirn.



compiled by: Karol Kowalczyk design and layout: Kamila Redmer consulted with Andrzej Sapkowski


The Empire of Nilfgaard
Dragon Mountains
Kovir
Redania
Temeria
Cidaris
Brokilon
Verden
Brugge
Sodden
Cintra
Amell Mountains
Kaedwen
Aedirn
Lyria
Angren
Blue Mountains
Tir Tochair
Nazair
Mettina
Gheso
Ebbing
Maecht
Gemmeria
Etolia
Vicovaro
Nilfgaard
Korath Desert
Hakland
Zerrikania
North Sea
Great Sea
Sedna Abyss
The Northern Kingdoms
City erected on elven foundations
fortress
City
Town
Lighthouse
Battlefield
Aedd Gynvael
Kaer Morhen
Gwenllech
Ard Carraigh
Ban Ard
Lixela
Ban Glean
Pontar
Hagge
Dyphne
Guleta
Aedirn
Blue Mountains
Vengerberg
Dol Blathanna
Aldersberg
Mount Carbon
Lyria
Rivia
Scala
Spalla
Angren
Riedbrune
Belhaven
Caed Myrkvid
Gwendeith
Toussaint
Mount Gorgon
Beauclair
Solveiga Pass
Elskerdeg Pass



Linaje: Escuela de Brujo (Witcher)

¿Qué es un linaje?

Un personaje puede elegir un linaje durante su creación, siendo su transformación algo que ocurre antes de empezar a jugar o un evento que ocurre durante las aventuras que vive. Tomar un linaje reemplaza aspectos de tu raza con nuevas habilidades y características. Conversa con tu Dungeon Master para establecer cómo esto podría ocurrir, cuándo y cómo seguirá tu historia.

¿Qué me pasó?

El linaje ofrecido representa una transformación física y mágica que altera tu personaje en formas trascendentales. Aún te puedes ver como fuiste alguna vez, pero has cambiado en forma significativas y reescrito tus capacidades físicas y mágicas. Algunos aspectos raciales se mantendrán tras obtener un linaje, pero otros no.

Ten en cuenta que un personaje puede ser construido desde nivel 1 con un linaje, pero también pueden obtenerlo conforme pasa el tiempo o suben de nivel. Las siguientes indicaciones contemplan ambos casos.

¿Cómo usar un linaje?

- **Puntos de habilidad.** Tienes dos opciones: aumentar un punto de habilidad en 2 y otro en 1. La otra opción es aumentar tres puntos de habilidad distintos en 1. Puedes usar esto a gusto, por ejemplo, si creas un semi-orco con linaje de brujo puedes distribuir los puntos de habilidad para que sean idénticos a los que posee el semi-orco del Manual del Jugador. Sin embargo, puedes distribuirlos a gusto sin seguir las habilidades que suelen ser los fuertes de una raza.

Al momento de cambiar de raza al Linaje de Brujo, ninguno de tus puntos de habilidad puede superar 20. Cualquier Punto de Habilidad Aumentando que tengas anteriormente es reemplazado por los nuevos.

- **Lenguaje.** Puedes hablar, escribir y entiendes Común y un lenguaje más, conversa con tu Dungeon Master para decidir que lenguaje sería coherente que supiera tu personaje. Si estas reemplazando tu raza con el linaje, mantienes todos los lenguajes que ya sabías.

Linaje: Brujo (Witcher)

Un brujo no es una persona, si no un profesional. Los brujos son una orden de cazadores profesionales de monstruos, por lo general despreciados por la sociedad y temidos por lo inhumano. Suelen ser huérfanos que entrenan por medio de un brutal ritual de envenenamiento (Prueba de las Hierbas) y alquimia del cual pocos sobreviven, este proceso cambia su cuerpo para siempre. Luego son arrojados a las fauces de monstruos para desarrollar instintos de supervivencia y luego adiestrados en el arte de las armas. Los brujos son máquinas asesinas forjadas por profundos vacíos y que cazan monstruos por dinero.

Tras el ritual de toxinas, los aspirantes a brujos ven sus sentidos agudizados, mayor fuerza y reflejos. Esto viene al costo a veces de apariencia personal y poder procrear a cambio de poderosos reflejos, fuerza sobrenatural y potencial mágico. Sea por el ritual de toxinas o tu infernal entrenamiento, un brujo puede poseer las siguientes características físicas:

d6	Características
1	Cabello blanco.
2	Ojos de gato.
3	Uñas afiladas.
4	Venas oscuras y marcadas.
5	Cicatriz profunda en el rostro de arma de metal.
6	Cicatriz profunda en el rostro de una garra.

Orígenes.

Hayas escapado de una noble familia en busca de aventura o que un brujo te haya recogido tras perderlo todo (o nunca haber tenido nada), estas son ideas de orígenes para personajes que se hayan transformado en brujos. Piensa cómo tu personaje ve su origen y su presente como brujo para darle profundidad.

d8
Pertenecías a una noble familia y escapaste en busca de los brujos pensando en una vida de aventuras.
Fuiste víctima de múltiples abusos y lograste sobrevivir gracias a tu deseo de venganza. Los brujos te tomaron y moldearon.
Tu familia te abandonó a una edad temprana y los brujos te rescataron.
Tu familia te vendió o entregó por la Ley de la Sorpresa* a una edad temprana a los brujos de Kaer Morhen.
Tienes amnesia de los últimos 10 a 20 años, despiertas siendo un brujo.
En tu primera misión como brujo, un hechicero te atrapó en una prisión temporal y han pasado 1d20 años desde entonces.
En tu primera misión, un mago te teletransportó a tu destino, pero lanzó mal el hechizo, ahora no sabes dónde estás.
Alguien o tu abriste el frasco de un Djinn y al día siguiente despertaste siendo un brujo.

- **Ley de la Sorpresa**: La Ley de la Sorpresa es una costumbre tan vieja como la propia humanidad; es el premio que puede demandar una persona que salva a otra. Es una petición que tanto el salvador como el salvado ignoran lo que es, hasta que la persona salvada vuelve a casa. En la mayoría de los casos, la "bendición" toma la forma del primogénito de quien fue salvado, concebido o nacido sin el conocimiento del padre.

Tu primer contrato:

Contrato
Un kikimora que rondaba en los pantanos cercanos a una escuela de música.
Un fantasma que resultó ser una banda de borrachos abusivos.
Una sirena que devoraba hijos de pescadores porque habían destruido su nido.
Un hombre lobo que temía de si mismo.
Una striga que era la hija maldecida de un soberano.
Un contrato falso que era una emboscada de humanos.
Un doppler que se hacía pasar por un famoso bardo.
Un sylvano que fue culpado por un crimen que no cometió.

Características de Brujo:

Prerrequisito: clases marciales (guerrero, bárbaro, pícaro, paladín, monje, explorador o Blood Hunter).

Tipo de criatura. Eres humanoide.

Tamaño. Eres de tamaño Mediano o Pequeño. Escoges el tamaño cuando tomes el linaje.

Velocidad. Tu velocidad de movimiento es de 35 pies.

Edad. Los brujos pueden vivir hasta 300 años, suelen morir antes dado su profesión.

Legado heredado. Si reemplazas tu raza con este linaje puedes mantener los siguientes elementos de dicha raza: toda competencia en habilidades y velocidad de movimiento, sea terrestre, voladora, de nado o escalada.

Si no conservas ninguno de estos aspectos o elijes el linaje al momento de crear tu personaje ganas competencia en dos habilidades de tu elección.

Visión en la oscuridad. Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Maestría en mutágenos. Eres inmune a enfermedades no mágicas, tienes resistencia al daño de veneno y ventaja en tiradas de salvación contra ser envenenado o paralizado. **(Opcional)** Además, tus Puntos de Intoxicación equivalen al doble de tu puntaje de Constitución.

Potencial Mágico. Las mutaciones tuvieron efectos en tus capacidades de maniobrar la magia. A partir de nivel 1 puedes preparar 3 hechizos menores del listado de hechizos de Brujo (Witcher), estos hechizos no cuentan como conjuros de clase y siguen las mismas reglas de tu habilidad de Lanzamiento de Conjuros. Si no tienes Lanzamiento de Conjuros, los puedes usar tantas veces por día como tu modificador de competencia.

Habilidades recomendadas: investigación, supervivencia, naturaleza, arcana y percepción.

Puntos de habilidad (opcional). Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1 y tu Constitución en 2.

Equipo inicial (recomendado):

- (*a*) Cuero tachonado o (*b*) Camisote de Mallas.
- (*a*) Una Espada Larga o (*b*) un Espadón o (*c*) Gran Hacha o (*d*) Hacha de Batalla.
- (*a*) 10 Dagas o (*b*) Ballesta Ligera con 20 saetas.
- (a) Un kit de herborista o (*b*) un kit de envenenador.
- Medallón de Brujo y Libreta: Bestiario

Lista de hechizos de Brujo (Witcher)

Aard

Truco de Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional.
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S.
Duración: Instantáneo.

Creas un empujón de fuerza telequinética en un cono de 10 pies, provocas los siguientes efectos.

- Criaturas medianas o de menor tamaño en el área deben hacer una tirada de salvación de Fuerza, de fallar la tirada son empujadas 5 pies hacia atrás y de obtener un 1 en la tirada son derribadas.
- Todo fuego no mágico en el área del cono se extingue y objetos pequeños o de menor tamaño son empujados 10 pies hacia atrás.
- Estructuras debilitadas, frágiles o muros de un grosor menor a las 4 pulgadas (10 centímetros) son destruidas. Estructuras distintas u objetos sufren 1d8 de daño de fuerza.

A Niveles Superiores. El alcance del cono aumenta a 20 pies en nivel 5, 30 pies a nivel 11 y 50 a nivel 17. El daño a estructuras aumenta en 1d8 por cada nivel de mejora y desde nivel 11 las criaturas que fallen la tirada de salvación son derribados.

Igni

Truco de Evocación.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional.
Alcance: 1o pies
Componentes: V, S.
Duración: Instantáneo.

Disparas una oleada de fuego y ascuas en un cono de 10 pies de distancia, criaturas en el área deben superar una tirada de salvación de Destreza, de fallar sufren 1d8 de daño de fuego. Pequeños objetos inflamables se incendian si se encuentran en el área.

A Niveles Superiores. A partir de nivel 5 el alcance del cono aumenta en 5 pies y el daño en 1d8, luego en nivel 11 el alcance aumenta en 10 pies (25 pies total) y el daño en 1d8.

Quen.

Truco de Abjuración.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.
Alcance: Personal
Componentes: V, S.
Duración: 1 ronda.

El poder de la señal te refuerza, protegiéndote del daño enemigo. Durante la próximo ronda todo daño que recibas se reduce en un número igual a tu modificador de competencia.

Tras recibir un golpe crítico el efecto del hechizo se anula.

A Niveles Superiores. A partir de nivel 5 el daño se reduce en un número igual al doble de tu modificador de competencia.

Axii

Truco de Encantamiento.

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 20 pies.
Componentes: V, S.
Duración: 1 interacción.

Intentas encantar momentáneamente a una criatura no hostil que puedas ver y que este a menos de 20 pies de ti. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, de fallar es encantada por ti y es amistosa a toda interacción durante la duración del hechizo. Si supera la tirada es inmune al efecto por 24 horas. Cuando el conjuro termine, la criatura se da cuenta de que has usado magia para influenciar su humor, siendo inmune a este efecto por 24 horas.

Una criatura encantada es amistosa hacia ti mientras no se le provoque daño, la criatura tampoco puede provocar daño a otros bajo este efecto.

Una criatura violenta puede verse inclinada a atacarte. Otra criatura puede buscar venganza de otras maneras (a discreción del DM), dependiendo de la naturaleza de tu interacción con ella.

Yrden

Truco de Conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción.
Alcance: Personal
Componentes: V, S.
Duración: 1 minuto, concentración.

Tocas el suelo y convocas un círculo de 15 pies de radio en el suelo, criaturas que entren al círculo ven su velocidad de movimiento reducida en 10 pies. Este efecto no te perjudica y puedes elegir tantos aliados como tu modificador por competencia para que sean inmunes al hechizo.

A Niveles Superiores. A partir de nivel 5, el radio del círculo y reducción de velocidad de movimiento aumentan en 5, luego en nivel 11 en otros 5 más (25 en total).



Reglas Opcionales:

Gritty Realism

Estas son reglas opcionales presentadas en el **Dungeon Master Guide (pag. 267)** para un acercamiento menos heroico al juego. Usando estas variantes promueves que los personajes pasen menos tiempo en los calabozos y tengan mucho más cuidado con que combates tienen. Es un estilo ideal para tramas de intriga, política y menos enfocadas en combate.

Estas reglas opcionales usan **Descansos Cortos de 8 horas** y **Descansos Largos de 1 día (24 horas)** o de 7 días (según el Dungeon Master Guide).

Cabe mencionar que esta regla pondrá un fuerte freno en el ritmo de la campaña y mantendrá a los jugadores mucho más cautos respecto a qué peleas tomar (o incluso un poco paranoicos). Esta es una variante de descansos para jugadores que quieran aventuras con un manejo de recursos más intenso.

Armas de plata mejoradas

Las armas de plata ignoran resistencias o inmunidades y responden de manera distinta a las categorías de monstruos en base a la rareza del arma.

Las armas de plata suelen tener poco protagonismo en los Reinos Olvidados, pero en el Continente son claves para sobrevivir. Cuando un personaje obtiene un arma de plata que no ha derramado sangre puede elegir entre las siguientes opciones.

Características místicas

- Ignoras resistencias de muertos vivientes, aberraciones y monstruosidades.
- Ignoras resistencias de bestias, feéricos y elementales.
- Ignoras resistencias de infernales y celestiales.
- Ignoras resistencias de criaturas de alineamiento malvado.

Por este set de habilidades, las armas de plata pasan a ser objetos de rareza **Poco común** y mejorables encontrando su peso en plata y pagando el doble del costo del objeto inicial.

Espadas de plata que ya hayan derramado sangre de cualquier tipo ya han elegido su característica mística. Está habilidad no es evidente para el usuario.

Condición: Intoxicación

¿Qué es Intoxicación?

Sea o no la magia algo común en el mundo, no todos los cuerpos reaccionan igual. Las pociones son obra de la alquimia, mezclando las artes arcanas, ciencia y naturaleza en una sola botella y sus componentes pueden ser tan beneficios como perjudiciales.

Cuando un personaje se toma una poción se ve intoxicado por el mix arcano que entra a su cuerpo y dependiendo de sus resiliencia se verá afectado o no.

¿Cómo funciona Intoxicación?

Un personaje puede tomar tantas pociones como la mitad de su puntaje de Constitución (redondeo hacia arriba) sin sufrir efectos adversos, las pociones poseen un Puntaje de Intoxicación equivalente a su rareza, descrito en la tabla 1, y al ser superado el personaje sufre un efecto al azar de la tabla 2. Si vuelve a ingerir una poción estando Intoxicado vuelve a usar la tabla 2 y los efectos se acumulan.

Intoxicación	Rareza
+1	Comunes
+2	Poco comunes
+3	Raras
+5	Muy Raras
+8	Legendarias

1d8	Efectos
1	Envenenado
2	Cegado
3	Petrificado
4	1d10 de daño necrótico
5	Paralizado
6	Te duermes
7	Vomitas las pociones*
8	Visión verdadera

- *Vomitas las pociones: vomitas de forma explosiva sobre una criatura que este a 5 pies de ti, esta deberá hacer una tirada de salvación de Destreza de CD 13, de fallar los 2 últimos efectos de las pociones ingeridas (mínimo 1) se aplican sobre esta criaturas por 1 minuto (a menos que el efecto de la poción diga lo contrario).

Un personaje puede terminar la condición de Intoxicación tras terminar un descanso largo, mediante hechizos de restauración o tomando una poción de curación que restaure tantos puntos de golpe como los máximos del personaje. En este último caso, el personaje reduce su Puntaje de Intoxicación a cero y luego se suma el de la poción de curación, este efecto solo se puede usar bajo la condición de Intoxicado.

ESCENA 1:

Bram es un joven con rasgos de adulto, su mal corte de cabello y mentón suelen dar una primera mala impresión. Misma razón por la que el proveedor de harina del pueblo vecino dudo de sus intensiones cuando fue por las compras ese día.

A Bram se le hizo tarde, más de lo normal. Ya es mayor y entiende que la noche es de temer, pero no por la oscuridad, si no por lo que acecha en ella. Sacudió con ímpetu las riendas de Callo, su fiel corcel con la esperanza de vencer el atardecer y no lo logró.

Pasó la noche lejos de su aldea y sin querer gastar ninguna corona por una cama se recostó sobre su carruaje, a mitad de la noche se hartó y partió de vuelta a las cercanías de Huerto Blanco donde estaba su hogar.

En su camino el joven escuchó de cerca los gritos de espectros y los gruñidos de los gules que devoraban los cadáveres que dejó la guerra, aunque con miedo y algo tembloroso pudo llegar intacto al fin de la noche.

El alba lo golpeó con una sonrisa, momento en que el campo se abrió, dejando un amplio terreno de tierra suelta donde dos cuerpos bien vestidos yacían en el suelo. Bram no pudo evitar detenerse a verlos, podría ser una gran historia o alguien importante, pequeños sueños de aventura o fama saltaron por su mente al mismo tiempo que un chirrido desde el cielo lo espantó.

Apenas levantó la mirada una sombra voraz quiebra el alba sobre su cabeza. Bram tuvo reflejos excepcionales y al instante se lanzó del carro como aquel que intenta evadir la explosión de una bomba y escuchó como la carreta crujía al tiempo que Callo gritaba de dolor. Un graznido ronco resonó antes de escuchar cómo el estomago de Callo es desgarrado por la sombra que quiebra el alba.

Bram se arrastró en silencio y temblando hasta ver el lomo de una criatura tan grande como un caballo, de una amplia y fuerte espalda que sostiene dos largos brazos emplumados, patas traseras con garras y una frondosa melena negra que termina en un feroz rostro con un pico oscuro. Bram tragó saliva, y le rezaba a los dioses el no ser encontrado, mientras buscaba el valor para escapar o el milagro de que la criatura se fuera pronto, en tanto, la criatura sabía a la perfección de su presencia y el pánico de Bram le hacía el desayuno un poco más agradable.

Usa esta escena para introducir a tus jugadores mediante los posibles ganchos que los unirán en esta historia. Si vas a crear un personaje recuerda que tenga motivos para sumarse a la aventura y que tenga disposición (ya sea por necesidad o gusto) de trabajar en grupo.

Gancho I: La historia de Bram

Esa es la historia que Bram contó en medio de una asamblea de Huerto Blanco frente al comandante nilfgaardiano de la zona en la taberna del pueblo. Los aldeanos ya están asustados por el aumento de necrófagos (o muertos vivientes) en los campos por los vestigios de la guerra, también temían por la caída de Temeria ante Nilfgaard, pues habían escuchado que el Rey de Nilfgaard era cruel y despiadado. Ahora se suma el monstruo que describe Bram, por esto la gente de Huerto Blanco invitó al comandante nilfgaardiano para ver qué solución se le pueda dar al asunto, el líder militar aceptó la invitación sin queja alguna.

El comandante nilfgaardiano, es decir el Capitán Peter Saar Gwynleve es un granjero que encontró un mayor destino en el ejército de Nilfgaard, pese a compartir la dura doctrina de los Oscuros (Black One´s), empatiza con las necesidades de Huerto Blanco. Esta dispuesto a montar una recompensa de 500 coronas a quien pueda matar al grifo. Considera esta información al momento de que los jugadores conversen con el capitán en caso de que tomen este gancho.

Interpretar la asamblea

La mayoría de los presentes son Personajes No Jugadores (PNJ) que interpretará el Dungeon Master (DM). En general, los aldeanos apenas hablarán, si bien aprecian que el capitán se haya presentado, temen de cualquier posible impasse o mala interpretación posible. Se ven de rodillas rogando mas que exigiendo.

¿Cómo escapó Bram?

El grifo devoró la mitad del caballo y luego voló con el resto tras darle un último chirrido a Bram. Este tardó una hora en resolver moverse.

Gancho 1.1:

Los personajes están presentes en la asamblea y tras escuchar la historia de Bram o la oferta del Capitán se ofrecen a dar fin a la criatura. Los jugadores deben elaborar sus razones para justificar estar en la aldea, sean habitantes, soldados o viajeros.

Gancho 1.2:

La escena en la asamblea se termina tras la puesta de la recompensa a la cabeza del grifo real. Tras esto pasa un tiempo hasta que un grupo se dispone a cobrarla, tus jugadores pueden ser los primeros en intentarlo o un grupo posterior. Si te gusta la idea lanza un d4 para determinar quienes ya enfrentaron al grifo y fallaron.

1. Stefan, un presumido y orgulloso soldado nilfgaardiano que portaba un hacha de guerra pesada. Stefan murió.
2. Un brujo que consideró que la recompensa era muy baja, pero identificó al monstruo como un grifo real.
3. Mislav, el sereno y sabio cazador de la aldea tuvo un encuentro cercano con el grifo, pero desistió a volver a intentarlo por razones desconocidas.
4. Ronvid del Pequeño Pántano, clamó enfrentar a 100 caballeros o su equivalente para probar su honor a la Doncella Bilberry. El grifo casi le arrancó la cabeza antes de salir corriendo, pero afirma haberlo derrotado.

Gancho 2: Sitio del suceso.

Los personajes se encuentran viajando a Huerto Blanco y en su camino se cruzan directamente con el ataque del grifo real al carro de Bram. Este gancho requiere que los personajes ya estén viajando en grupo o sean un equipo, trabaja junto a tus jugadores los motivos por los cuales podrían estar pasando por la zona.

Crea una Escena 0 donde los personajes compartan una hoguera en la noche o una conversación en un vagón de viaje antes de continuar, es importante dar espacio a que los jugadores interpreten a sus personajes y tengan tiempo de conocerse. Aquí tienes algunas ideas y temas de lo que podrían hablar durante la noche frente a la hoguera.

1. Se rumorea que un monstruo volador ataca a Huerto Blanco.
2. Se rumorea que el comandante de Nilfgaard a cargo de Huerto Blanco no es un sádico ni fanático (¡digno de ver!).
3. Un brujo murió cerca de Huerto Blanco, sus pertenencias pueden valer muchas coronas, dar estatus o, en un acto de bondad, puede ser devueltas a Kaer Morhen.
4. Sea por conocimiento, curiosidad o morbo quieres acercarte o ver lo que es la guerra. Huerto Blanco esta a pocos días de Vizima, la capital de Temeria, recientemente tomada por Nilfgard.

Huerto Blanco es una aldea pequeña de pocos recursos puesta en medio de campos y bosques, por lo cual es sencilla instalarla en cualquier camino o zona de una ambientación de fantasía medieval, procura ser bien descriptivo para que tus jugadores entiendan su entorno y puedan usarlo en su beneficio para la cacería del grifo real (en caso de que escojan cazarlo).

De tomar este gancho, los personajes tendrán un primer encuentro con el grifo real, lee esta descripción en vez de la primera presentada en esta sección:

> Un chirrido resuena entre los campos de Huerto Blanco al alba, no es un animal ordinario. Al acercarse al origen del chirrido el campo se abre, dejando un amplio terreno de tierra suelta donde dos cuerpos bien vestidos yacen en el suelo y un carruaje detenido. Tras el carro una voluminosa figura se cierne sobre el cuerpo de un caballo mientras perfora su cavidad torácica.
>
> El ser es tan grande como el caballo y sus brazos delanteros comparten el mismo tamaño, además de estar revestidos en largas plumas y garras aterradoras, sin duda alguna son alas. Posee un vigoroso lomo adornado con una gran melena negra y una pequeña cabeza de ave (en comparación a su melena) que termina en un pico negro. La parte trasera de la criatura pareciera ser la de un felino
>
> Al lado contrario del carruaje pueden ver a un hombre con un mal corte de cabello pegado a una rueda, cruzan las miradas y notan el grito de auxilio ahogado que hace.

El grifo notará la presencia del grupo, pero no es llamado Grifo Real por nada, ignorará a los personajes hasta que se atrevan a intervenir con su desayuno.

De atacarlo, juega un combate de 2 rondas contra el grupo siguiendo este comportamiento por parte del grifo.

- Personajes se acercan a menos de 40 pies, el grifo usa su Presencia Majestuosa.
- Primera ronda: el grifo real usará un máximo de 10 pies para moverse y atacar al personaje más cercano con todo lo que tenga, busca ahuyentar a los agua fiestas de su desayuno.
- Segunda ronda: el grifo real empieza a volar, usará su acción para agarrar el resto del caballo y su acción adicional para Correr (Dash) y escapar volando. Al hacer esto intentará golpear a tantos personajes como le permite su velocidad de movimiento con el cuerpo del caballo.
    - Tirada de salvación de Destreza de CD (Clase de Dificultad) 14, de superar la tirada esquivan al caballo y no reciben daño. De fallar la tirada reciben 1d4 de daño contundente y son derribados.

Si el grupo decide dejar la batalla en este punto y no intentar derribar del cielo al grifo, tras ayudar a Bram el les agradecerá y contará su historia, luego les preguntara si querrán una recompensa.

- Si los personajes aceptan la recompensa, Bram les dará 5 coronas.
- Si los personajes no exigen la recompensa, Bram les dará el nombre de Elsa, su prima y tabernera de Huerto Blanco. Les regala una ronda a su nombre y afirma que Elsa será amable con el grupo si le cuentan que lo salvaron.

¿Y si el grupo pierde?

El Grifo Real está diseñado como un encuentro complejo y capaz de ir a la par en daño con el grupo, sin una ventaja clara el grupo puede ser reducido a cero puntos de golpe y asesinados por el grifo. El objetivo de este gancho es darles una muestra a los jugadores de que esperar y poder planificar una estrategia a futuro.

Salvar al grupo

¡Hora de un salvador! Un brujo de la Escuela del Lobo entra con Aard para repeler al Grifo Real, intercambian un par de golpe y el ser vuelve a volar. El brujo lo deja ir para curar al grupo. Este personaje puede ser tanto un Personaje No Jugador (PNJ) que puedes encontrar al final de este documento ¡o un personaje de jugador haciendo su gran entrada!

Matar al grupo

El tono del mundo de The Witcher es gris y crudo, es un lugar con consecuencias y si quieres aplicarlas deja que el Grifo Real mate a uno de los personajes como advertencia. Recuerda narrar con vigor y usando tus mejores capacidades escénicas para esto: morir contra una criatura es un hecho violento, pero no sanguinario, y debe narrarse de esa forma. Dale espacio al jugador para despedir a su personaje ante el grupo.

Independiente del resultado de estos encuentros, los personajes se dirigen o están en la posada de Huerto Blanco, está es la estructura más grande del pueblo, consiste en un pequeño patio para dejar monturas rodeado por una cabaña en forma de media herradura con algunas habitaciones en los pisos superiores.

La taberna la dirige Elsa, una mujer humana de más de 50 años, de cabello café y canoso.

Uses el Gancho 1 o 2, los personajes deberán presentarse ante el comandante nilfgaardiano para tomar el contrato de cacería. Decide con libertad si estará en la Taberna aún (lugar que no frecuenta) o en su fortaleza a unos minutos a caballo.

Lee la sección de Encuentros en el Camino al final de las Escenas para inspirarte, entregar más información u ofrecer un poco más de acción al grupo.



Escena 2:

Capitán Peter Saar Gwynleve de Nilfgard es un hombre de uno 40 años, de cabello negro y barba arreglada, su rostro parece estar molesto siempre, pero en verdad es la forma de su cráneo. Pese a su expresión, es uno de los pocos nilfgaardianos con corazón que encontrarás, pues entiende las dificultades de la vida.

Puedes usar este extracto para introducir al Capitán Peter Saar Gwynleve al grupo como si fuera el cúmulo de historias que han escuchado sobre él o para robustecer su interpretación:

> Peter se encontraba en su cuartel general con una cara sombría, pues había terminado de escuchar la historia de un cazador local llamado Mislav, quien aseguraba haber encontrado hace unos días a unos soldados nilfgaardianos muertos en las inmediaciones de Vulpine Wood's. Los mismo que Peter había enviado a patrullar hace el sector una semana atrás.
>
> Peter no podía creerlo, y mientras las emociones se arremolinaban en su cabeza entró un soldado de su compañía, quien le informó que los aldeanos lo convocaban para una asamblea en la taberna en los próximos días, la cara de Peter se volvió aún mas oscura, pues pensó lo peor. La tensión entre los soldados nilfgaardianos y los aldeanos estaba en aumento, lo que lo llevo a imaginarse una revuelta y que podría iniciar en este preciso momento.
>
> Los problemas se sumaban, pero con una actitud estoica se levantó de su asiento, le dio las gracias a Mislav y mando a llamar a una escuadra de sus soldados como escolta, y a los demás les ordenó que se preparasen para cualquier cosa que pudiera suceder.

Al momento de conversar con el Capitán Peter Saar Gwynleve, los jugadores pueden obtener está información:

- La guarida del grifo está en algún lugar de los Vulpine Woods, pero no sabe dónde con exactitud.
- Ha matado a 10 personas, soldados en armadura pesada incluidos.
- Saar Gwynleve no puede enviar ni movilizar fuerzas por temor a que los civiles armen una revuelta en nombre de Temeria.
- Patrulla de Nilfgaard fue asesinada en la ubicación. Mislav reconoció las armaduras entre la masacre.
- Desde entonces el grifo se ha vuelto más agresivo y osado en sus ataques.
- "Mira mis manos ¿ves los callos? No son las manos de "su Excelencia", son las manos de un granjero". responde si alguien lo trata de "su Excelencia", amo o "su Señor".
- "Un vatt'ghern... eso explica porque no escuche tus pasos", comenta ante cualquier brujo que entable una conversación.

Escena 2.1:

Mislav es un hombre de unos 50 años, flaco, pero afilado. Tiene múltiples tatuajes en sus brazos y manos, el cabello corto y la sombra de una barba, una cicatriz le cruza la frente y opaca sus pequeños ojos, es un cazador experimentado y un buen rastreador.

Ha tenido una vida difícil pues originalmente servía como cazador para el Lord local, pero fue descubierto teniendo una relación con Florian, el hijo del Lord, por dicho acontecimiento fue castigado y exiliado de Huerto Blanco, lo que ha mermado su confianza en las personas.

Obtener la ayuda de Mislav no es sencillo dada su personalidad, tenlo presente en caso de que los jugadores quieran obtener información de él o conseguir su ayuda.

Mislav vive a unas 2 horas de la Fortaleza a caballo, en un cabaña construida con dedicación en medio de los bosques. Sin importar la hora a la que vayan, los personajes no lo encontrarán en su hogar y la puerta con llave.

- Herramientas de Ladrón CD 15 para abrir la puerta.
- Supervivencia CD 12 para ver huellas frescas.

Si los personajes superan la tirada para seguir sus huellas lo encuentran en 20 minutos agazapado en unos arbustos. De fallar la tirada tardan 2 horas en encontrarlo, por cada hora rondando en el bosque haz una tirada en la tabla de Encuentros en el Camino. De empezar un combate, los perros salvajes que seguía Mislav se unirán a la pelea.

Mislav ni se inmuta por la presencia del grupo, espera hasta que estén cerca y le hablen, él los hará callar.

- "¡Shh! ¿Oyes eso?", de fondo se escuchan ladridos suaves, gruñidos y múltiples pisadas de patas.
- "Perros salvajes, más peligrosos que lobos. Cazan por juego, no solo por hambre. Han aprendido bien de nosotros, ¿ah?".
- "Claro, te llevaré a dónde encontré a los soldados, pero primero tengo que matar a los perros, no te molesta ensuciar tu [arma del que este hablando] con ellos, ¿verdad?".
- "Más feroces que lobos e inteligentes que lobos, la guerra los formó y ahora se reúnen para sobrevivir. Heridas, cortes, infecciones, sarna, lo que quieras, pero nada de eso los mata".

Si el grupo acepta y avanzan unos 5 minutos al interior del bosque, donde se encuentran con esta escena:

> Tras cruzar varios árboles frondosos dan de frente con un perro sarnoso del tamaño de un cerdo que aferra con fuerza el rostro de un mercader muerto, el perro sacude con fuerzas la cara del hombre como si se la quisiera sacar.

Si el perro nota al grupo ladrará y otros cuatro perros salvajes se unen a la pelea. Mislav cuenta como un aliado del grupo, encuentra su hoja de PNJ al final del documento, en la sección de Criaturas.

De no aceptar ayudar al cazador, Mislav le dice al grupo que lo esperen en su cabaña. Haz una tirada de d20 para determinar si Mislav logra vencer a los perros o no, si resulta sobre 11, Mislav gana y vuelve 3 horas más tarde. Si es bajo o igual a 10, el grupo escucha un grito en el bosque.

Al llegar al lugar Mislav se encuentra colgando de un árbol con los perros rodeándolo y una pierna completamente perforada.

Escena 2.2:

A unos 40 minutos a pie, Mislav conduce al grupo hasta las laderas de una colina y se detiene en medio del camino. Frente a él, se ven extensas machas rojas en el suelo como alfombras y varios troncos rotos.

- "Fue aquí. Uno estaba tumbado ahí, al lado del tronco, sin cabeza. Otro colgaba de una rama con las entrañas esparcidas...".
- "Buena cacería", dice Mislav al grupo sin más y se retira.

El sitio del suceso:

Los personajes notarán cuatro manchas grandes de sangre seca sobre la tierra, restos de ramas, un árbol caído, una hoguera y unas botellas rotas. Algunas de estas pistas requieren tiradas de habilidad y otras no:

- Botellas rotas: al menos 4 botellas rotas y vacías. Historia CD 11: es vino nilfgaardiano.
- Hoguera: hecha con rocas del camino, usada hace varios días, nada extraño.
- Restos de ramas y árbol caído. Naturaleza CD 14: derribadas por presión o peso, no hay marcas de cortes, algo cayó rápido sobre ellos.
- Manchas de sangre seca, hay pisadas entre ellas. Supervivencia CD 14: hay otras pisadas más antiguas que conducen a otro sector.

El rastro lleva al grupo a las colinas, tras 10 minutos de subida llegan a un terreno pastoso casi sin árboles, pero con varios arbustos. Aquí yace muerto un Grifo Real, un gran nido del tamaño de una cama matrimonial, un soldado masacrado y cáscaras de huevos gigantes.

> Conforme siguen el rastro de huellas los árboles empiezan a decaer en tamaño mientras la altura del cerro aumenta. Tras flanquear y dar un salto entre unos pequeños precipicios, llegan a la cima de una cerro con vista de gran parte de Huerto Blanco y el mar. El pasto es alto en el lugar, los arbustos densos y los árboles muy bajos, el viento sopla con fuerza mientras contemplan el robusto cuerpo de un Grifo Real sobre un charcho de sangre.
>
> El grifo está estático, con un ala extendidas y cabeza apoyada sobre él, sus ojos están cerrados y su boca abierta de par en par. No hace falta acercarse más para notar los profundos cortes en su torso y la sangre seca en la tierra que lo rodea. Tras el grifo hay un gran nido hecho de ramas sueltas y hojas, tan grande como la cama matrimonial de un señor feudal, allí divisan cáscaras de grandes huevos.

- Grifo Real muerto: tiene al menos cuatro puñaladas notorias por los coágulos de sangre en su torso. Supervivencia CD 13: El Grifo Real no tiene marcas de sangre en sus garras o pico y es hembra, la mataron durmiendo.
    - Historia CD 15: El Grifo Real hace pareja de por vida.
- Nido: cuatro cáscaras de grandes huevos yacen rotas, hay marcas de fuego al interior.
- Los huevos son grandes y curvos, de un color marrón oscuro con pintas negras y de un cascarón rugoso.
- Soldado masacrado: solo quedan algunos restos entre la armadura. Naturaleza CD 12: El Grifo Real macho debió despedazarlo con sus garras.

El Grifo Real macho actúa por venganza, los soldados de Nilfgaard mataron a su pareja y destruyeron su nido. Puedes encontrar más información sobre el Grifo Real en su hoja de criatura en la sección de Criaturas.

Escena 3: la Bestia de Huerto Blanco

En este punto los jugadores entienden con claridad dos cosas:

- Nilfgaard es responsable de los ataques salvajes del Grifo Real.
- El Grifo Real no detendrá su matanza.

Estos sucesos proyectan dos escenas macro que pueden ocurrir: los personajes confrontan a Nilfgaard o al Grifo Real. Ambos eventos están descritos a continuación, pero llegamos a un punto en la historia en que serán los jugadores quienes den el paso al cierre de este conflicto. Permite que tomen decisiones aunque provoquen escenarios no contemplados en esta aventura.

Escena 3.A: Confrontar a Nilfgaard.

El grupo va a buscar al Capitán Peter Saar Gwynleve a su fortaleza, ya sea para restregarle la información en la cara o tantear terreno respecto a su postura sobre el actuar de los soldados.

Saar Gwynleve inicialmente dirá que no sabía sobre la hembra muerta y mucho menos entendía la relación natural que tienen los grifos, apuntará a que de todas formas la bestia debe morir, ya que su visión está cegada por la venganza.

- "Puedes culparlos por décadas por cada horror del mundo, pero ahora estás aquí viendo un problema que no se va a resolver con juicios morales".
    - Perspicacia CD 18: el párpado de Saar Gwynleve tiembla, miente respecto a algo.

Si los personajes sugieren que el capitán que hay algo que aún no comenta, Saar Gwynleve les dirá que se vayan antes de que los cuelgue. Si los personajes insisten, Saar Gwynleve llamará a los guardias y los echará. El capitán de Nilfgaard no los ejecutaría a menos que se derramara sangre en su oficina.

De salida del cuarto de mando de Saar Gwynleve, los jugadores se cruzan con el venenoso mercader de la fortaleza junto a dos guardias que le traen una caja:

> Dejando al capitán en las sombras de su cuartel, cruzan el patio de la fortaleza para salir bajo miradas hostiles. Casi cruzan hombros con el mercader del lugar, que les da una venenosa sonrisa, mientras dos guardias lo siguen, uno de los hombres porta una caja con paja encima y la lleva con sumo cuidado.
>
> La actitud del mercader es sospechosa, levanta la mirada con desdén mientras avanza con los guardias. Momento en que un poco de paja escapa por los vientos costeros de la zona, revelando durante unos segundos una forma curva y de textura rugosa, pero sólida con un color marrón oscuro. El mercader se voltea como un trueno y electrocuta con la mirada al guardia que logra volver a tapar el contenido de la caja, luego siguen su camino. La forma y textura del objeto ya la habían visto antes.

- Cualquier personaje que tenga el Linaje de Brujo reconocerá el objeto como un huevo de grifo intacto.
- En caso que ningún jugador pueda conectar estas características. Historia CD 12: es un huevo de Grifo intacto.

Cualquier acción agresiva de los personajes en la fortaleza en este momento los hará enemigos de Nilfgaard. De ocurrir, los soldados lucharán contra los jugadores mientras el capitán observa. De caer todo el grupo a cero puntos de golpe, lanza un 1d10 + 2 y determina cuántas horas pasarán hasta que despierten.

Comunicar el peligro.

Hay veces que la mera narración y poder de un enemigo no son suficientes para hacer notar al grupo que no pueden ganar una pelea. En estas situaciones siéntete libre de advertirle al grupo, "la fortaleza se ve muy bien fortificada y hay al menos 40 guardias en su interior, sumado a arqueros en las partes altas, no es una pelea de la que saldrán vivos", si pese a las advertencias los jugadores continúan presionando, no temas en dejar caer las consecuencias sobre el grupo. No todos los finales pueden ser felices o victorias. Usar la Escena **3.A.1.**

Escena 3.A.1: El peor escenario

Los personajes despiertan tras un descanso corto en esta condición:

> Al momento en que abren sus ojos, una pesada y cálida luz los ciega. Se encuentran en un campo de vegetales bajos, distinguen los tallos de papas, zanahorias y lechugas. El sol está en caída o ascenso, ya no les queda claro, pero una suave penumbra impacta en los lejanos bosques.

> Sienten la sangre seca en el rostro y dolores musculares, se encuentran amarrados de manos y de espalda a cada uno. Sin armas, ni armaduras.

> Frente a ustedes descansa un caballo degollado sobre un charco de su propia sangre y mientras recuperan el aliento escuchan el colérico graznido de la bestia de Huerto Blanco.

El Grifo Real llegará en 5 minutos.

El grupo puede romper las cuerdas que los atan con una tirada de Atletismo (Fuerza) CD 17 o Sigilo de Manos (Destreza) CD 14. Si no lograrán ninguna de estas tiradas, pueden tensar la cuerda hasta romperla sufriendo 2 puntos de daño.

Tras liberarse, los jugadores verán bajo unos arbustos a 6 soldados de Nilfgaard, 3 portan ballestas pesadas y otros 3 escudos con picas. Todos los soldados portan armadura pesada.

Escena 3.B: Fin a la Bestia de Huerto Blanco

Es evidente, el Grifo Real no se detendrá. No ve únicamente a los soldados de Nilfgaard como enemigos, si no también a todo habitante de Huerto Blanco. Si bien las fuerzas de Saar Gwynleve podrían resistirlo durante meses, la gente del pueblo no tiene ninguna oportunidad.

Es hora de tomar una decisión, si los jugadores deciden enfrentar al Grifo Real, dales una mano recordando información vital y permite que desarrollen un plan. Si optan por pedir ayuda a Saar Gwynleve, usa los elementos de la Escena 3.A, el capitán se rehusará a desplegar fuerzas para apoyar a quienes contrato para matar a la bestia, pero sí ofrecer recursos, como mejor armamento.

El capitán le puede ofrecer al grupo:

- Un arma simple o marcial +1 a cada personaje.
- Una armadura y escudo +1.
- Tres Pociones de salud.
- Dos redes improvisadas para criaturas de tamaño Enorme.

El Grifo Real

Los jugadores deben elaborar un plan para asesinar al Grifo Real, aquí tienes algunas ideas de escenarios.

- El nido del Grifo Real, donde yace su pareja asesinada.
- Una caverna y cercanías, donde habita un **Cocatriz**.
- Un campo de cultivos abierto.

Siéntete libre de elaborar otro escenario en caso de que los jugadores opten por uno no entregado por esta aventura.

Si estás jugando con un grupo de nivel 1, usa al Grifo Real, si es un grupo de nivel 3, usa el Grifo Real Colérico.

El combate con el Grifo Real es similar al textprimer encuentro de la aventura, pero con la diferencia que el monstruo entiende que el grupo es una mayor amenaza. Independiente de esto, luchará hasta el principio de la ronda 3 luego usará su acción adicional para Correr y escapar.

Al escapar el Grifo Real irá a su nido a recuperarse o algún lugar en altura, si los jugadores no lo encuentran en 4 horas recupera 2d10 puntos de golpe, por cada 4 horas extras que se tarden recupera 1d10 puntos de golpe. El Grifo escapará al menos 2 veces a menos que los jugadores logren frenarlo.

Tácticas de combate:

El Grifo Real no impone gran amenaza luchando en tierra, su mayor ventaja son los 10 pies de rango de sus ataques de **Garra alada**. Además, usará todas las veces posibles su **Presencia majestuosa**. Si es la versión Colérica, usará **Chirrido ensordecedor** contra el oponente que considere el más peligroso.

En vuelo es otra historia, el Grifo Real no provoca ataques de oportunidad, por lo que puede usar su acción adicional para Correr, luego gastar todos sus ataques y volver a volar fuera del rango a cuerpo de los jugadores. De la misma forma puede aprovechar de atacar a personajes derribados por su **Garra alada** o agarrar objetos y criaturas para lanzárselas encima al grupo.



OBJETOS

de El Continente

Medallón de Brujo

Objeto maravilloso, requiere sincronizar por un Brujo (Witcher).

Este amuleto forjado con delicadeza en plata toma la forma de la cabeza de la escuela del Brujo (Witcher), mientras se porte permite lanzar Detectar Magia sin componentes 3 veces por día, el medallón recupera sus cargas al amanecer.

Mientras se porte el Medallón la percepción pasiva del usuario aumenta en 3 puntos.

Libreta: Bestiario

Objeto maravilloso, poco común.

Este libro se encuentra revestido en cuero y manchado por suaves gotas de sangre o humedad, contiene un amplio bestiario investigado durante años por las Escuelas de Brujos. Una lectura detenida de este objeto permite conocer 1 habilidad, 1 resistencia, 1 vulnerabilidad (de tener) o 1 ataque de una criaura que su portador haya visto.

Espada de Plata

Espada (cualquier tipo), poco común.

Está espada fue creada a partir de minerales secretos de las Escuelas de los Brujos y bañadas en plata para eliminar las impurezas. La espada posee una Característica Mística, mientras aumenta la rareza de la espada aumentan sus ranuras para alojar Características Místicas (CM).

- Poco Común = 1 CM
- Rara = 2 CM
- Muy rara = 3 CM

Espada Plateada de Brujo Maestro

Espada (cualquier tipo), Muy rara, requiere sincronía por un Brujo (Witcher).

Este set de espadas pertenecieron a poderosos brujos y han derramado la sangre de miles de monstruos. Las leyendas dicen que cuando el acero bañado en plata a atravesado a cada especie de monstruos conocidos obtiene habilidades místicas.

Esta arma crece con el portador, a nivel 3 tiene 1 CM, a nivel 6 aumenta a 2 CM y a nivel 11 a 3 CM. Además, ignoras resistencias e inmunidades.

Ganas un +2 a tiradas de ataque y daño mientras portes esta arma.

Poción de Oronpéndola:

Poción, poco común.

Neutraliza la condición de envenenado y otorga inmunidad al efecto por 1 hora.

Poción de Sangre.

Poción, poco común.

Tu sangre se entinta de un pesado color negro, durante los próximo 10 minutos, cada vez que un muerto viviente te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo sufre 1d4 de daño veneno.

Rara.

Tu sangre no solo se entinta de un pesado color negro, también emite un poderoso químico al aire, durante los próximos 10 minutos, cada vez que un muerto viviente se acerque a menos de 20 pies de ti sufre 1d6 de daño necrótico por cada turno que pase dentro de este rango.

Poción de Gato.

Poción, poco común.

Tus sentidos se agudizan, puedes ver en la oscuridad (no mágica) como si fuera de día, pero en matices de grises por 10 minutos.

Poción de Luna Llena:

Poción, poco común.

Ganas tantos puntos de golpe temporales como el máximo de tu Dado de Clase más tu modificador de Constitución por 10 minutos.

Poción de Petri:

Poción, poco común.

Aumenta el poder de las señales, haciendo posible usar sus versiones de niveles mayores tantas veces como tu modificador de competencia por 1 hora.

Rara.

Recibes un gran aumento de poder de las señales, haciendo posible que uses sus versiones de nivel más alto tantas veces como tu modificador por competencia por 1 hora.

Poción de Rayo:

Poción, poco común.

Tus ataques aumentan en potencia y poder, ganas +1 a tiradas de ataque y daño por 10 minutos.

Rara.

Tus ataques aumentan de sobremanera en potencia, ganas +2 a tiradas de ataque y daño por 10 minutos.

Poción de Miel Blanca

Poción, poco común.

Elimina el Puntaje de Toxicidad actual a cero y cancela el efecto de otras pociones.

Encuentros en los caminos

Está aventura está pensada como un one-shot, es decir una sesión de juego autoconclusiva que no debería tomar más de una tanda. Si sientes que los jugadores avanzan muy rápido en la trama, quieren más peleas o jugar la aventura en más sesiones usa los Encuentros en los caminos. Las estadísticas de estás criaturas no poseen ninguna modificación salvo el nombre y las pueden encontrar en sus links respectivos (click al nombre):

- **Lobos**
- **Osos**
- **Perros salvajes**
- **Mislav**

6 Encuentros

El camino se entrampa en un pequeño pantano lodoso y con charcos oscuros, 3 **Sumergidos** esperan escondidos bajo el agua o como cuerpo inertes.

Junto al cuerpo de una cabra a media comer se encuentran 1d8 plumas negras y largas, tiesas como una escama blanda. Estás son las plumas de un **Cocactriz** que se esconde en una cueva cercana.

Casi inaudible por el viento, un grito de ayuda cruza el bosque hasta el camino. Se trata nuevamente de Bram, quien ahora se encuentra colgado de lo alto de un árbol con una mochila de provisiones. El árbol esta rodeado por 5 **Lobos**, 2 de ellos saquean una bolsa de alimentos que Bram no logró salvar.

Los bordes del camino están guiados por espesos arbustos. Algunos metros más adelante se cruza un **Oso** mal humorado que al ver al grupo decide que es hora de comer.

Un fuerte olor a putrefacción se dispara en el aire, a pocos metros hay un carruaje destruido, 3 **Ghules** se encuentran devorando 2 cadáveres.

2 **Soldados Nilfgardianos** y 1 **Élite Nilfgardiano** que han bebido un poco deciden que es hora de molestar a alguien y que tal vez nadie extrañe si algún miembro del grupo desaparece.

Experiencia y Desafío

Está aventura esta pensada para ser jugada tanto en nivel 1 como en nivel 3, usa las siguientes tablas de conversión para balancear los encuentros y las ganancias de experiencia para grupos de 3 a 4 jugadores.

Encuentros en nivel 1 con 3 jugadores

Encuentros	Experiencia
Grifo Real (opcional)	100 PX
5 Perros salvajes	125 PX
1 Grifo Real	700 PX
Total grupo de 3	925 PX

- En caso de no tomar el encuentro opcional entrega 100 PX extra al terminar la Escena 3.

Encuentros en nivel 1 con 4 jugadores

Encuentros	Experiencia
Grifo Real (opcional)	400 PX
5 Perros salvajes	125 PX
1 Grifo Real	700 PX
Total grupo de 4	1225 PX

- En caso de no tomar el encuentro opcional entrega 400 PX extra al terminar la Escena 3.

Encuentros en nivel 3 con 3 jugadores

Encuentros	Experiencia
Grifo Real Colérico (opcional)	850 PX
10 Perros salvajes	350 PX
1 Grifo Real Colérico	1.500 PX
Total grupo de 3	2.700 PX

- En caso de no tomar el encuentro opcional entrega 850 PX extra al terminar la Escena 3.

Encuentros en nivel 3 con 4 jugadores

Encuentros	Experiencia
Grifo Real Colérico (opcional)	1.000 PX
8 Perros salvajes + 2 Espectros	200 PX + 900 PX
1 Grifo Real Colérico	1.500 PX
Total grupo de 4	3.600 PX

- En caso de no tomar el encuentro opcional entrega 1.000 PX extra al terminar la Escena 3.

Soldado Nilfgaardiano

Humanoide mediano, cualquier alineamiento no legal

Armadura de clase 16 (armadura pesada)
Puntos de golpe 26 (4d8+8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +3
Habilidades: Atletismo +4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas Común y otro a elección
Desafío 1 (200 PX)
Competencia +2

Control de la batalla. Si el Soldado Nilfgaardiano impacta dos ataques en un mismo turno a un objetivo aprenderá de sus defensas. El próximo ataque cuerpo a cuerpo que haga contra esta criatura será con ventaja.

Acciones

Ataque múltiple. El Soldado Nilfgaardiano realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) de daño cortante.

Ballesta ligera. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) de daño perforante.

Reacciones

Parada. El Soldado Nilfgaardiano añade +2 a su CA contra un ataque de arma que le fuera a impactar. Para poder hacerlo debe ver a su atacante y esar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Élite Nilfgaardiano

Humanoide mediano, cualquier alineamiento no legal

Armadura de clase 19 (armadura pesada, escudo)
Puntos de golpe 37 (5d8+15)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +4, Con +5
Habilidades: Atletismo +4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas Común y otro a elección
Desafío 2 (450 PX)
Competencia +2

Carga con escudo. Si el Élite Nilfgaardiano usa la mitad de su movimiento para acercarse a una criatura y luego impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 12, de fallar la tirada es derribado.

Acciones

Ataque múltiple. El Soldado Nilfgaardiano realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño contundente.

Reacciones

Parada. El Élite Nilfgaardiano añade +2 a su CA contra un ataque de arma que le fuera a impactar. Para poder hacerlo debe ver a su atacante y esar empuñando su escudo-



Ghuls

Los ghuls son abominaciones insidiosas que suelen infestar cementerios, criptas y campos de batalla. Dicho de otra forma, donde hay cadáveres, habrá ghuls. Cuando están hambrientos, no dudarán en atacar a los vivos. Por lo general, sólo están activos por la noche, aunque en lugares especialmente propicios (como cementerios) acechan también durante el día.

Suelen moverse en grupos por lo que sus ataques se basaran en hacer que su enemigo sea derribado, lo rodearan y lo devoraran vivo, son resistentes a venenos comunes, atacan usando sus garras y dientes, no existe forma de que puedas entablar conversacion o mediacion con ellos, pues solo los impulsa un irresistible deseo de devorar carne humana.

Entrada del bestiario #1

Se dice que los ghuls eran humanos que se vieron obligados a recurrir al canibalismo y, tras pasar muchos años en criptas oscuras, experimentaron una horrorosa transformación. Su hambre eterna solo puede ser saciada con carne humana, así que matan a la gente y guardan los restos en los nichos de sus criptas.



Ghul

Muerto viviente mediano, caótico malvado

Armadura de clase 12 (armadura natural)
Puntos de golpe 22 (5d8+0)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	11 (+0)	6 (-2)

Inmunidad a daño veneno
Inmunidad a estado envenenado, cansado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Ninguno
Desafío 1 (200 PX)
Competencia +2

Sabor adrenalínico. Si el Ghul impacta un golpe crítico contra una criatura saborea o huele la carne y sangre dañada, recuperando 1d8 puntos de golpe.

Depredador nocturno. El Ghul gana 10 pies de velocidad de movimiento mientras sea de noche.

Acciones

Mordisco. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +2 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +3 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) de daño cortante.

Acciones adicionales

Derribar juntos. Un Ghul puede usar su acción de Ayudar para darle ventaja a otro ghul que quiera agarrar o derribar a una criatura.

Sumergido

El sumergido, una criatura mugrienta y espantosa, arrastra a la gente a las ciénagas y a los torbellinos burbujeantes. Se alimenta de mujeres jóvenes que se bañan en ríos y en ocasiones derribarán a los hombres de los caballos o carros al cruzar un puente o dique. Los anegados surgen de los cuerpos de los villanos que murieron en aguas corrientes o corrientes que aparecen después de las tormentas.

Estas criaturas acuosas representan los espíritus de aquellos que no pueden descansar después de morir y a veces nacen de fetos abortados con magia. Son de apariencia desagradable, flacuchos, altos y huesudos. Sus cuerpos son limosos y verdes, como su cabello. Se forman pequeños charcos de la sustancia que rezuma. Se puede combatir a esta criatura con armas normales.

Un sumergido parece un cadáver sacado del fondo de un pozo. Es de color azul o verde enfermizo, con légamo y cieno que rezuman de cada uno de sus poros y mana de él el hedor acre de la podredumbre. Es por ello que se piensa con frecuencia que los sumergidos -junto con sus parientes más peligrosos: vodniks, fangosos y anegados- surgen de los cuerpos de los que se han ahogado en aguas poco profundas: viajeros perdidos que caen en pantanos, niños que se alejan demasiado de la costa nadando o, en el caso de los vodniks, campesinos borrachos que se caen de los estrechos caminos que cruzan los pantanos.

Sumergido

Feérico mediano, caótico malvado

Armadura de clase 13 (armadura natural)
Puntos de golpe 39 (7d8 + 7)
Velocidad 25 pies, nadar 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	7 (-2)

Resistencia a daño: veneno, ácido.
Vulnerabilidad a daño: fuego, relámpago y radiante
Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas Aquano y sylvano.
Desafío 2 (450 PX)
Competencia +2

Tácticas de manada. El Sumergido tiene ventaja en tiradas de ataque contra una criatura que este al menos a 5 pies de otro Sumergido que no este incapacidado.

Anfibio. El Sumergido puede respirar fuera y dentro del agua.

Falsa apariencia. Mientras se quedé quieto, el Sumergido es indistingible de un cuerpo ahogado o hinchado por el agua. Solo puede hacer esto en cuerpos de agua.

Acciones

Ataque múltiple. El Ahogado realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Morder. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) de daño perforante.

Garra. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) de daño cortante.

Entrada del bestiario #2

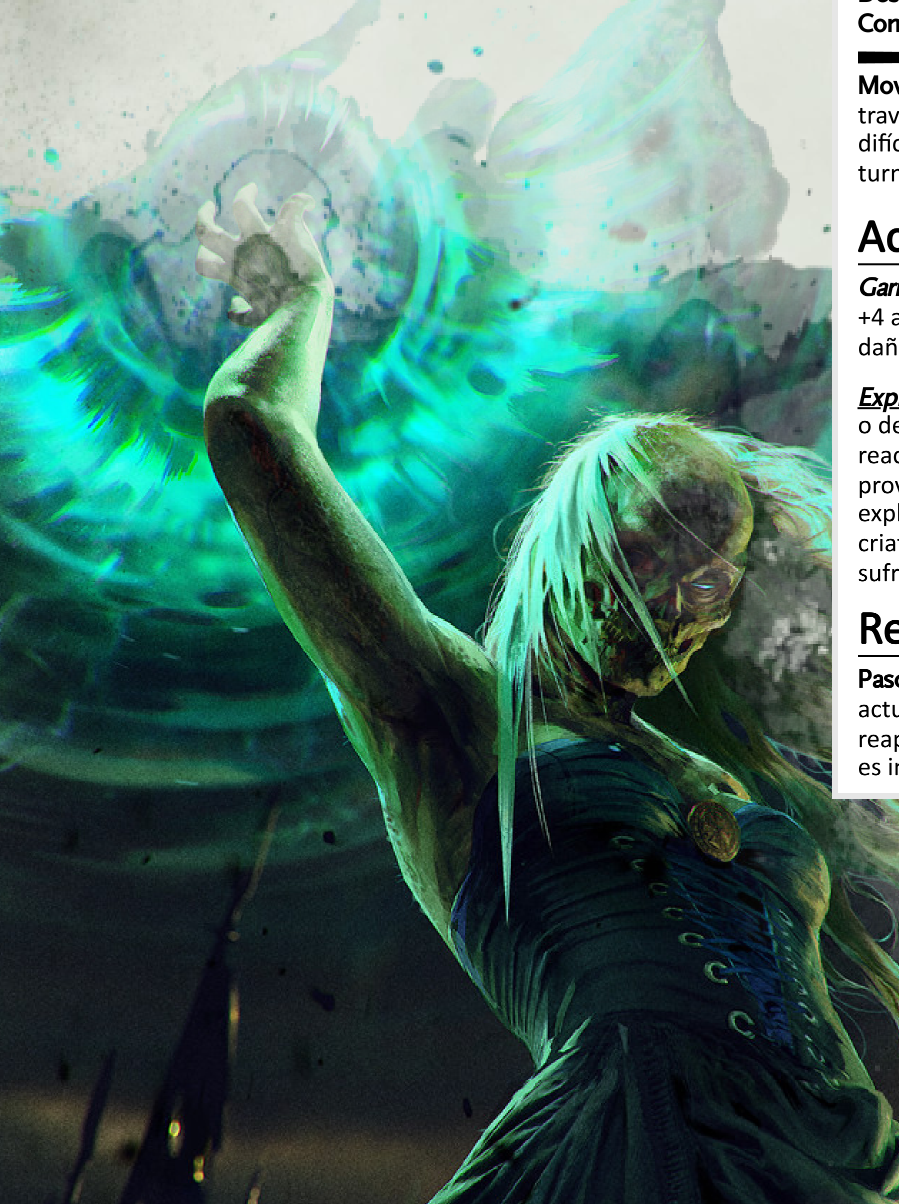
Los sumergidos son canallas que encontraron su fin en el agua. Habiendo sido ahogados o arrojados a aguas profundas después de morir, se convierten en criaturas vengativas que acechan a los habitantes de aldeas costeras.

Espectros

Los hombres y mujeres que mueren en circunstancias horribles, dejan asuntos pendientes o fueron traicionados por sus seres queridos, pueden volver al mundo de los mortales en forma de espíritus vengativos. Son seres que no pertenecen a este mundo, y a veces vuelven al ser invocados por la magia, pero lo más normal es que se hayan quedado aquí para zanjar algún asunto.

Los espectros se encuentran generalmente de noche, cerca de cementerios, catacumbas y otros lugares de entierro, o cerca de lugares que les eran importantes cuando aún vivían: casas abandonadas, castillos en ruinas o puentes olvidados.

Las apariciones tienen sus propios objetivos. Aunque a veces no son conscientes de ellos, suelen tender a alcanzarlos sin importarles los vivos. Son inmunes a la ceguera y al desangramiento. No sienten miedo y son inmunes al envenenamiento, al dolor y a los derribos, atacaran desapareciendo y apareciendo tras de ti.



Espectro

Muerto viviente mediano, caótico malvado

Armadura de clase 13 (armadura natural)
Puntos de golpe 31 (7d8+0)
Velocidad 0 pies, volar 35 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (-5)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades Sigilo +4, Intimidación +3
Inmunidad a daño necrótico
Resistencia a daño armas no mágicas ni de plata
Vulnerabilidad a daño trueno y radiante
Inmunidad a estado envenenado, cansado, agarrado, cegado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas Ninguno
Desafío 2 (450 PX)
Competencia +2

Movimiento fantasmal. El Espectro se puede mover a través de objetos y criaturas como si fuera terreno difícil. Toma 5 (1d10) de daño de fuerza si empieza su turno dentro de un objeto o criatura.

Acciones

Garra ectoplásmica. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) de daño necrótico.

Explosión fantasmal. (Click para referencia) Tras agarrar o derribar a una criatura, el Espectro puede gastar su reacción para intentar teletransportarse juntos, lo cual provoca una anomalía mágica que se traduce en una explosión. El Espectro intenta desvanecerce junto a la criatura hacia otra realidad alterna y falla, ambos sufren 16 (3d10) de daño necrótico.

Reacciones

Paso fantasmal. El Espectro desaparece de su ubicación actual y elige una ubicación a 30 pies de distancia para reaparecer al inicio de su turno, tras usar está habilidad es invisible y tiene cobertura total.



Cocatriz

Las cocatrices combinan efectivamente la velocidad, el vuelo y la ferocidad de una Arpía con algo de la fuerza y la resistencia de un Golem, poseen agiles alas, un afilado pico, una cola espinosa capaz de envenenar a sus enemigos y la agresividad de una bestia que odia todo ser vivo.

Las cocatrices son relativamente raras, prosperan en cuevas oscuras, ruinas abandonadas, mazmorras cubiertas de telarañas y sótanos viejos. Aunque son pequeños en comparación con los grifos y las mantícoras, son más que capaces de matar a cualquiera que se cruce con ellos en un pasillo oscuro.

Las cocatrices no evitaran las peleas directas, en las que golpearan furiosamente con sus ala y la cola en un intento de agotar a sus enemigos. Los golpes de su pico son especialmente peligrosos, ya que apuntan con precisión mortal a la carne expuesta, a los órganos vitales y dejan heridas sangrantes que ponen en peligro la vida.

Cocatriz

Monstruosidad Grande, caótico neutral.

Armadura de clase 12 (armadura natural)
Puntos de golpe 76 (9d10 + 27)
Velocidad 25 pies, volar 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 80 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas -
Desafío 3 (700 PX)
Competencia +2

Vista superior. El Cocatriz tiene ventaja en tiradas de Percepción (Sabiduría) que dependan de su vista.

Vuelo divino. El Cocatriz posee una Armadura de Clase separada para sus alas, tiradas de ataque que resulten (sin modificadores) en 18, 19 y 20 contraen esta extremidad en dolor, provocando que pierda estabilidad y caiga al suelo, sufriendo 1d6 de daño contundente por cada 10 pies de altura.

Acciones

Ataque múltiple. El Cocatriz Real realiza dos ataques: uno con su pico, uno con su garra alada o uno con su cola.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6 + 2) de daño perforante.

Garra alada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8 + 2) de daño cortante.

Coletazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño perforante. Tras impactar a una criatura, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13, de fallar la criatura es envenenada por 10 minutos. De superar la tirada la criatura es inmune un 1 minuto al efecto.

Acciones adicionales

Miedo infundado. El Cocatriz rugue mientras abre con fuerza los ojos, evocando recuerdos de los mitos sobre su (falsa) mirada paralizante. Una criatura a elección del cocatriz debe hacer una tirada de salvación de Carisma CD 12, de fallar la tirada es paralizada hasta el inicio del próximo turno del cocatriz. Criaturas que superen la tirada son inmunes a este efecto por 24 horas.

Grifo Real

En otros tiempos, los grifos solo se encontraban en altas montañas, donde cazaban marmotas y cabras salvajes. Sin embargo, tras sus primeros contactos con asentamientos humanos, cambiaron a presas mucho más abundantes y fáciles de cazar, tales como vacas, ovejas y pastores.

En unos pocos años, estas criaturas, medio águilas y medio felinos, han pasado de ser una especie singular a una de las peores plagas de los Reinos del Norte. Las subespecies más odiadas son las que se conocen como grifos reales y archigrifos.



Entrada del bestiario #3

Eso es: medio águila, medio felino, igual que en el blasón del señor. Pero esta vez llevaba a mi vaca muerta en vez de un cetro.

Grifo Real

Monstruosidad Grande, caótico neutral.

Armadura de clase (Cuerpo) 14 (armadura natural)
Armadura de clase (Alas) 16 (armadura natural)
Puntos de golpe 66 (7d10 + 28)
Velocidad 25 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	2 (-4)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas -
Desafío 3 (700 PX)
Competencia +2

Pasar volando. El Grifo Real no provoca ataques de oportunidad cuando usa su velocidad de vuelo.

Vista y olfato superior. El Grifo Real tiene ventaja en tiradas de Percepción (Sabiduría) que dependan de su vista o del olfato.

Vuelo divino. El grifo posee una Armadura de Clase separada para sus alas, tiradas de ataque que resulten (sin modificadores) en 18, 19 y 20 contraen esta extremidad en dolor, provocando que pierda estabilidad y caiga al suelo, sufriendo 1d6 de daño contundente por cada 10 pies de altura.

Acciones

Ataque múltiple. El Grifo Real realiza dos ataques: uno con su pico y uno con su garra alada o dos con sus garras aladas.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (1d8 + 4) de daño perforante.

Garra alada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8 + 4) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16 o ser derribada. Superar esta tirada da inmunidad a este efecto por 2 rondas.

Presencia Majestuosa (Recarga 5-6). El Grifo Real extiende sus alas y emite un poderoso chirrido. Todas las criaturas que se encuentren a menos de 40 pies del Grifo Real, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o estarán asustadas por 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, de superar la tirada es inmune a esta presencia durante las próximas 24 horas.

Acciones adicionales

Talento alado. El Grifo Real puede usar su acción adicional para Correr.

Grifo Real Colérico

Monstruosidad Grande, caótico neutral.

Armadura de clase (Cuerpo) 16 (armadura natural)
Armadura de clase (Alas) 18 (armadura natural)
Puntos de golpe 94 (12d10 + 28)
Velocidad 25 pies, volar 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	19 (+4)	2 (-4)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +7, Percepción +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas -
Desafío 5 (1,800 PX)
Competencia +3

Pasar volando. El Grifo Real no provoca ataques de oportunidad cuando usa su velocidad de vuelo.

Vista y olfato superior. El Grifo Real tiene ventaja en tiradas de Percepción (Sabiduría) que dependan de su vista o del olfato.

Vuelo divino. El grifo posee una Armadura de Clase separada para sus alas, tiradas de ataque que resulten (sin modificadores) en 19 y 20 contraen esta extremidad en dolor, provocando que pierda estabilidad y caiga al suelo, sufriendo 1d4 de daño contundente por cada 10 pies de altura.

Acciones

Ataque múltiple. El Grifo Real realiza dos ataques: uno con su pico y uno con su garra alada o dos con sus garras aladas.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño perforante.

Garra alada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12 + 4) de daño cortante. Si el objetivo es una criatura Mediana o menor, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16 o ser derribada. Superar esta tirada da inmunidad a este efecto por 2 rondas.

Presencia Majestuosa (Recarga 5-6). El Grifo Real extiende sus alas y emite un poderoso chirrido. Todas las criaturas que se encuentren a menos de 40 pies del Grifo Real, deberán superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o estarán asustadas por 1 minuto. Cada objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, de superar la tirada es inmune a esta presencia durante las próximas 24 horas.

Acciones adicionales

Talento alado. El Grifo Real puede usar su acción adicional para Correr.

Reacciones

Caída libre. El Grifo Real puede liberar a una criatura que haya agarrado anteriormente.

Chirrido ensordecedor: EL Grifo Real le grita con furia a una criatura que se encuentre a 5 pies o menos, el Grifo Real gana +2 a sus CAs contra ataques y ventaja contra efectos mágicos que produzca la criatura hasta el fin del próximo turno del Grifo Real.



Creditos: arte

Artista, nombre y link
Anna Podedworna: © 2016 CD PROJEKT S.A.
CD PROJEKT S.A.
The Witcher RPG / R. Talsorian Games.
CD PROJEKT RED / Mapa
The Witcher 3: Wild Hunt
The Witcher 3: Wild Hunt
Anna Podedworna: Ivo of Belhaven - Gwent Card.
Anna Podedworna: © 2016 CD PROJEKT S.A / Gwent Cards
Anna Podedworna: Griffin - Gwent Card
Marta Dettlaff: Nauzicaa Brigade - Gwent Card
adrian smith: CD PROJECT online card game- GWENT
Anna Podedworna: Gwent Cards
Anna Podedworna: Cockatrice - Gwent Card
Anna Podedworna: Roach - Gwent card Card

Gracias al apoyo de:

Diego, Felipe, Bravekiwi, Sebastián Pezo, JuanIgnacio Guldman, Palomo_cósmico, Gabriel Flores, Aêru, Simon Ferrada, David Lopardo, Francisco Poveda, Francisco Manuel Mayobre Ferreirós, Nahuel Ponce, Gabriel Avellaneda Mansilla, Camilo Cereghino, Vale SR, Camilo Oñate, rollery tovar, Carlos Donoso Acuña, Lucio Ravagnani Navarrete, Josh Petazeta Quinzel, Oriol Burgos, Borja, Daniel, Rodrigo Rojo, Vicente Andrés Lara Segovia, Catalina de la Barra, Kevin Kahl, Mathox1, Roger Juan, Ziodux y Fabian.



¡Muchas gracias!

Y más gracias a las personas que apoyaron y revisaron este proyecto, en especial a quienes aportan mes a mes para que esto sea posible.

Encuentra más recursos en nuestra carpeta compartida

Si te gustó esta aventura, entra a Patreon y accede a más de 100 páginas de contenidos gratuios y recursos para D&D 5e totalmente en español.

MAGO lvl1

